



Editando no DaVinci Resolve

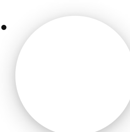
Neste quinto módulo, intitulado "Editando no DaVinci Resolve", que integra a nossa disciplina sobre Técnicas Audiovisuais, vamos conhecer as ferramentas básicas de início de edição e a TimeLine, que nos mostra como ficará o produto final da nossa edição.

Linha do tempo em edição

Podemos pensar que a linha do tempo é uma representação visual da duração geral de toda a sequência de quadros, que vão compor uma história audiovisual e, consequentemente, uma narrativa. A Linha de tempo (Timeline) fornece uma maneira acessível de visualizar a relação entre tudo o que está disposto na edição do conteúdo audiovisual.

Esse recurso, quando presente em um software ou aplicativo de edição de vídeos, diz respeito à área na qual será possível organizar e orientar os "clipes" (gravações em geral), orientando e mapeando toda e qualquer edição que se queira realizar e aplicar sobre a imagem ou áudio.

Então, na linha do tempo vão estar aparentes as gravações que você importar para dentro do software, as faixas sonoras, as transições e efeitos aplicados, tudo em ordem cronológica de inserção. É possível, portanto, controlar com precisão cada item inserido e sua duração.



Como exemplo, podemos considerar a inserção de uma legenda em uma cena; incluir animações, clipes de áudio, imagens e[illegible]cas, aparição de efeitos sonoros; objetos específicos; gráficos e transições luminosas. Vale lembrar que qualquer edição realizada em uma linha do tempo não vai alterar imediatamente o material bruto/original do vídeo.

Conhecendo a interface da aba corte

A página de corte é um ambiente focado para edição rápida. É útil em situações em que você precisa cortar rapidamente um segmento de notícias, criar um episódio de conteúdo da web ou editar um programa simples.

A área de trabalho padrão da página de corte consiste no Pool de mídia, um único Viewer e a Timeline. Essas três regiões permitem que você importe e organize clipes rapidamente, edite clipes e até exporte o resultado, tudo de dentro da página corte.



A área de trabalho padrão da página de corte, com o pool de mídia na exibição de tira de filme.



O Pool de mídia

O pool de mídia também aparece na página de corte e contém todos os videoclipes, clipes de áudio, gráficos e outras mídias que você importa para o seu projeto. Você pode criar pastas para organizar tudo isso, tornando mais fácil encontrar o que você precisa rapidamente. Esses compartimentos são abertos por meio do menu suspenso de compartimentos, no canto superior esquerdo.

Cada mídia importada, seja vídeo, áudio ou gráficos, aparece como um clipe individual.

Devido à missão da página de corte de tornar a edição mais rápida, o Pool de mídia tem diferentes opções de visualização (como a visualização da tira de filme) e personalização.



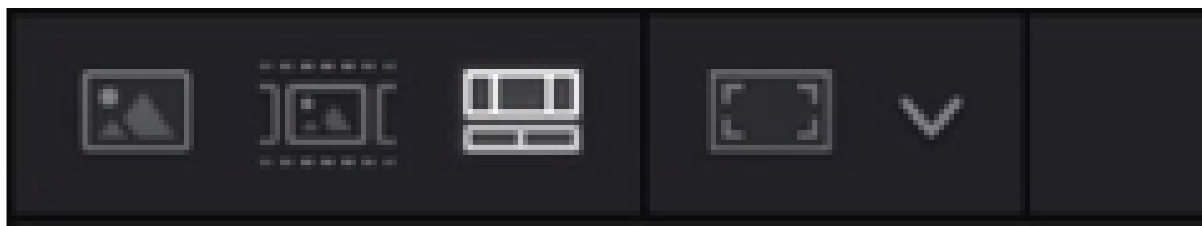
O modo de visualização da tira de filme



Já o visualizador permite que você veja clipes do pool de mídia ou clipes na reprodução da linha de tempo.



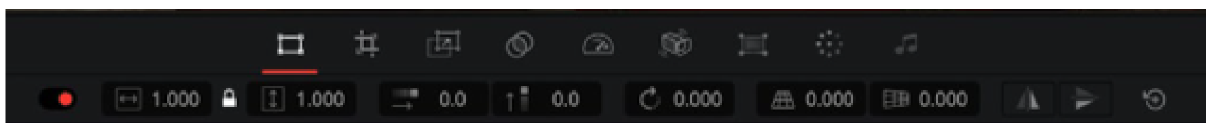
O Visualizador tem três opções. Qual opção está atualmente em uso pode ser vista e alternada por três botões, no canto superior esquerdo do Visualizador.



Os botões de opção do Visualizador

Oito controles ficam na parte inferior do Visualizador. Eles permitem que você reproduza e navegue pelos clipes e a Linha do Tempo de maneiras diferentes.

Clicar no botão Ferramentas, no canto inferior esquerdo do Visualizador, revela uma barra de ferramentas de efeitos, que você pode usar para adicionar e editar efeitos de clipe, diretamente no Visualizador, sem a necessidade de um Inspetor. O botão Ferramentas revela uma variedade de controles sobre dimensionamento, corte, áudio, efeitos de velocidade, estabilização, zoom dinâmico e composição, que abordaremos com mais detalhes posteriormente neste capítulo.



A barra de ferramentas mostrada aberta

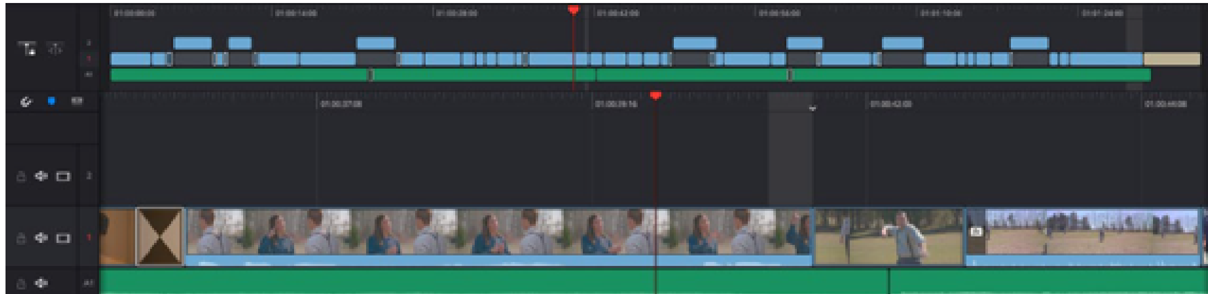
Começando a montagem da sua timeline

A palavra “Timeline”, ou “linha do tempo”, refere-se a uma sequência editada de clipes, que constitui uma montagem de todas as cenas, que irá gerar a sua história completa.

A partir dos vídeos que estão armazenados no pool de mídia, quando importados para a área da interface da página de corte, vai se montando a narrativa da história. Assim, ao se olhar esta sequência de clipes, para ver seu conteúdo, é possível se ter uma boa ideia do resultado após a edição.

Para o usuário da página de corte, a linha do tempo é dividida em uma linha de tempo superior, na parte superior, e uma linha de tempo ampliada, onde você consegue ver a montagem do clip como um todo.

Na parte de baixo, pode-se visualizar a linha de tempo detalhada, apresentada de forma ampliada. Trabalhando juntas, essas duas visualizações de sua sequência editada tornam possível navegar todo o projeto, e cortá-lo em grande detalhe.



A linha de tempo da página de corte, compreendendo a linha de tempo superior e a linha de tempo ampliada

Descobrindo como inserir sua mídia na timeline

Vejamos, então, as várias formas de adicionar clipes na nossa timeline e como cada uma funciona.

A primeira maneira de fazer é adicionando o clipe na linha do tempo arrastando. Para adicionar um clipe à linha do tempo, clique e arraste o vídeo, da janela Visualizador (ou do Media Pool) para a linha do tempo. Certifique-se de arrastá-lo para a pista V1. A faixa V1 aparecerá enquanto você arrasta seu primeiro clipe.

Quando você assistir o vídeo, em sua linha do tempo, ele será reproduzido na janela do lado direito. Você saberá qual é a janela do título do centro superior lendo “Linha do tempo 1”.

No alto da timeline você vai encontrar as ferramentas de composição da time line.



A ferramenta mais usual é a de anexar; veja que toda vez que se selecionar uma mídia e clicar em anexar, o clipe que eu selecionei foi anexado no final da trilha.

Se usarmos a opção de inserção inteligente, edição entre um clipe e outro, o vídeo é o local mais próximo um ponto de edição mais próximo que a gente tem nesse momento de onde está o ponteiro.

Ele não cortou os outros clipes, ele simplesmente colocou ali no meio e afastou os outros para caber o novo.

Agora, vamos tratar sobre a gravação ondulada. Vamos clicar em um clipe e, quando a gente selecionar a gravação ondulada, ele vai substituir o clipe onde o ponteiro está em cima.

Outra forma de inserção é inserir por cima. É bem simples: você vai colocando uma camada acima, a partir de onde está o ponteiro. Ele joga numa camada acima ou numa trilha acima da imagem e fica por cima desse outro clipe, cobrindo-o.

Por último, temos a substituição de origem. Você seleciona um clipe; quando clicar onde estiver o ponteiro, em cima do clipe que ele estiver, ele vai colocar na camada de cima. Mas a partir da origem, ou seja, a partir do ponto inicial deste clipe de baixo, que, no caso, é o começo da timeline.

Então, se colocar o clipe dessa forma, com esse botão substituição de origem, ele vai começar do ponto determinado, até onde terminar o clipe.

Controlando a exibição da timeline



Agora, vamos ver como controlar a exibição da sua timeline.

Primeiramente, você pode controlar a exibição da timeline clicando com o ponteiro em cima da régua. Pode clicar em qualquer parte da Régua ou pode puxar em cima dela, mesmo, e arrastar.

Você pode ir rapidamente para frente ou para trás.

Por exemplo, passando para frente levando o mouse para a direita, mais rápido ou mais devagar, posso passar para trás com o mouse indo para a esquerda.

Eu posso apertar espaço para passar em velocidade normal a timeline. Como ela vai ficar no seu vídeo final.

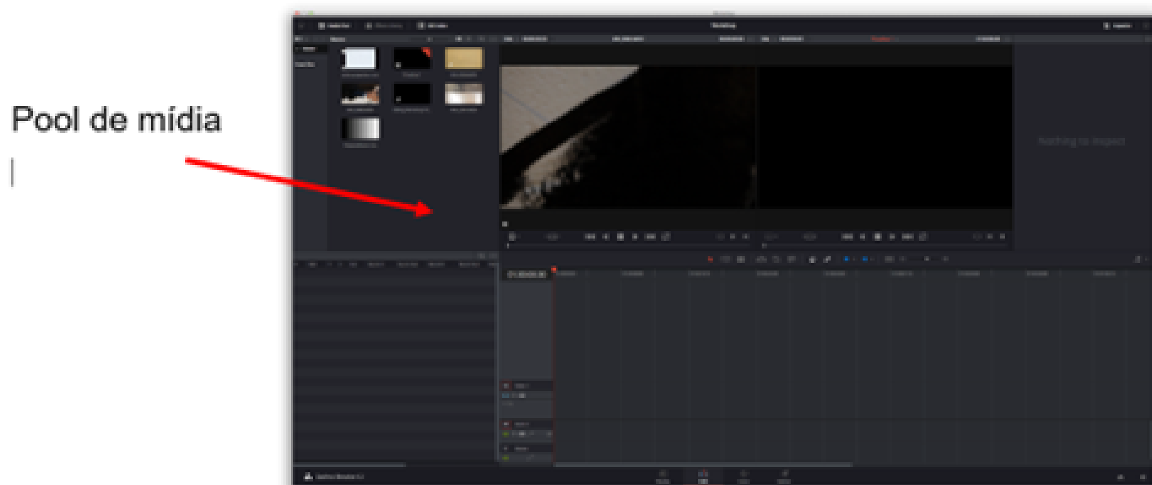
Também posso controlar a visualização, usando a barra de espaço do meu teclado para parar a movimentação, ou as teclas J /K / L para velocidade.

Conhecendo a interface da aba edição

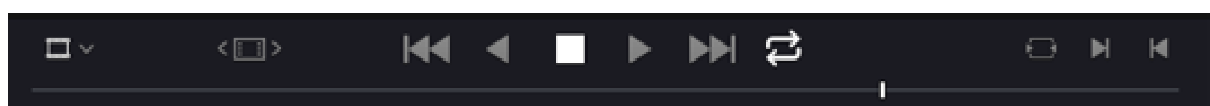
Clique no botão "Editar", na parte inferior, para entrar na janela de trabalho de edição.



Nesta janela, você pegará imagens do Pool de mídia, colocando-as em uma linha de tempo, para edição. Você verá uma tela como esta:

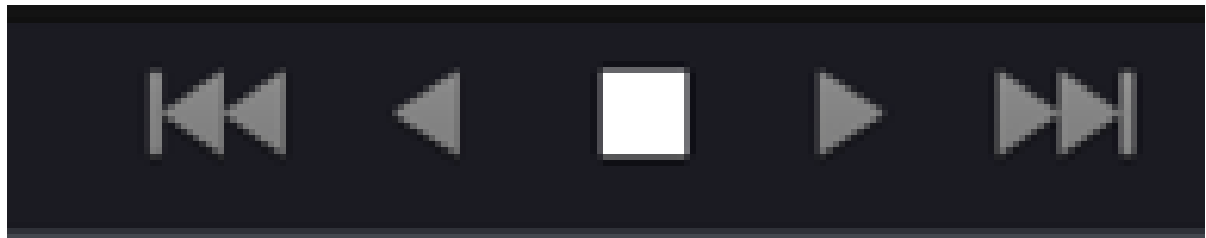


Para ver suas imagens antes de editá-las, clique duas vezes em um clipe, na janela superior esquerda do Pool de mídia. Ele vai carregar em uma janela do meio, a Janela do Espectador. Na parte inferior da janela Visualização, você verá uma linha de botões:



Você pode rolar através do seu clipe clicando e arrastando a linha branca, na parte inferior da janela.

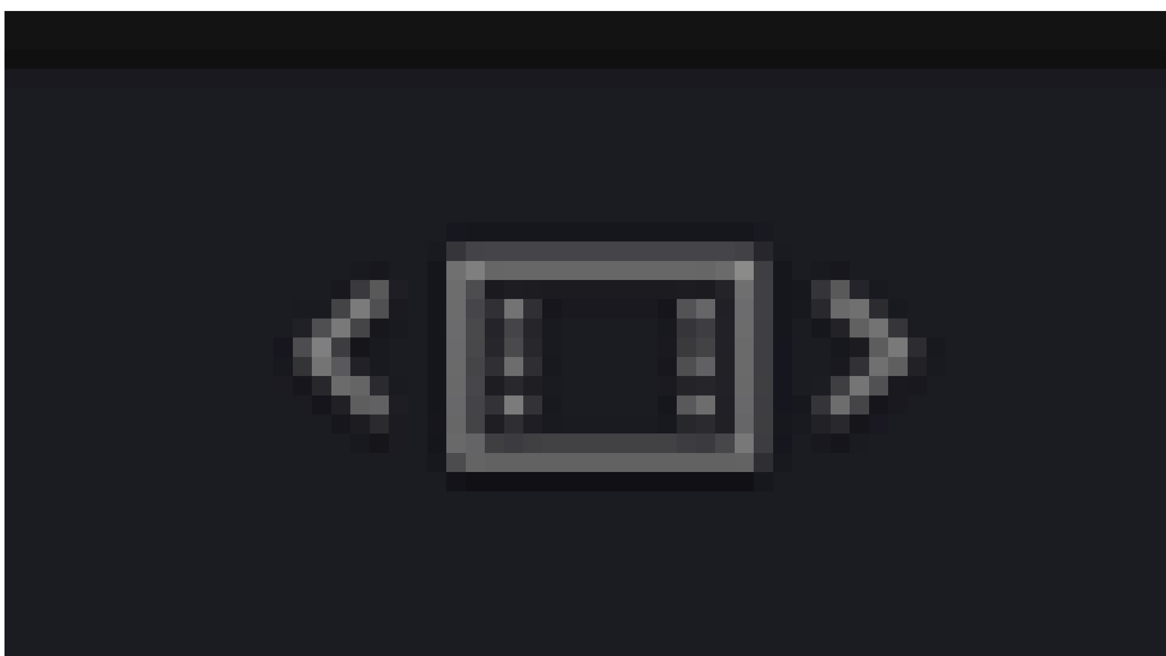
Você pode clicar nos botões de reprodução para (em ordem): saltar para o início, jogar para trás, parar, jogar para a frente e saltar para o final.



O botão que parece duas setas, circulando uma à outra, é um botão de reprodução de loop. Mantenha isso ligado, se quiser que o clipe no seu visualizador se repita.



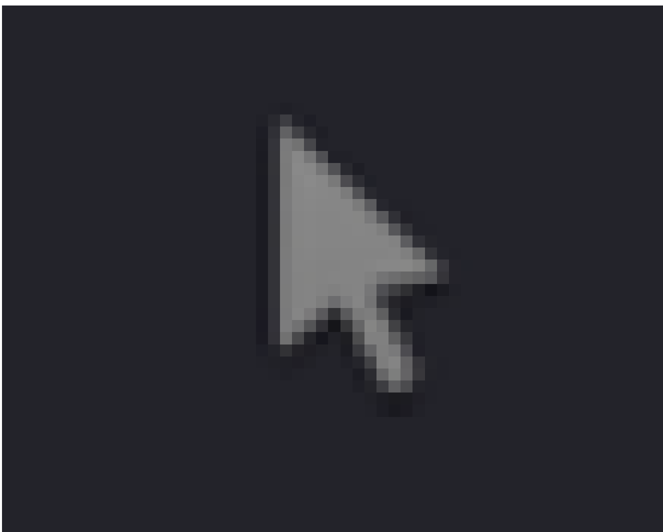
Você pode percorrer com mais cuidado, clicando e arrastando a esquerda/direita na pequena caixa de quadro.



Para cortar partes da filmagem, selecione a ferramenta Blade e clique nela em locais onde deseja cortar seus clipes, na sua linha do tempo. Ele vai fazer um corte, que separa a filmagem em dois clipes de vídeo.



Use a ferramenta selecionar para mover os clipes em sua linha do tempo. Com a Ferramenta Select, você pode arrastar as bordas de seus clipes para a esquerda ou para a direita, para adicionar ou tirar imagens do início e final dos clipes.



Use a ferramenta Trim para adicionar ou retirar quadros de ambos os lados do clipe (corte de ondulação), mover cortes (trimm não ondulado) ou mover o vídeo dentro dos cortes (escorregando).



As seis regras de Murch sobre edição focada em “corte” de filmes:

Walter Murch é um cineasta estadunidense e famoso diretor cinematográfico, popularmente conhecido por ter realizado a edição de filmes como *Apocalypse Now* (1979), *Ghost* (1990), *The Talented Mr. Ripley* (1999), *Tomorrowland* (2015) e, também, por ter dirigido o clássico filme *Return to Oz* (1985).

Murch foi um dos poucos editores cinematográficos a receber indicações ao Oscar por suas edições. Destacam-se entre suas obras: *Julia* (1977), Apocalypse Now (1979), Ghost (1990), The Godfather Part III (1990) e Cold Mountain (2003).

Em seu livro, intitulado In The Blink of an Eye (em português: Num Piscar de Olhos), publicado pela primeira vez em 1992, Murch explica suas técnicas para edição de filmes, as quais ficaram conhecidas como “A regra dos seis”. Este nome se baseia nos seis critérios que se deve levar em conta, ao longo de uma edição cinematográfica, centrada em pontos de corte (MURCH, 2001). Tais direcionamentos

estão amparados, segundo o autor, na descrição da edição a partir do “controle” emocional do público, ou seja, com base nas reações e sensações que se deseja causar na audiência do produto audiovisual.

> O corte é mais do que apenas o meio conveniente pelo qual a descontinuidade se torna contínua. É em si e para si – pela própria força de sua paradoxal brusquidão – uma influência positiva na criação de um filme. Gostaríamos de cortar mesmo que a descontinuidade não tivesse um valor prático tão grande. [...] Portanto, o fato central de tudo isso é que os cortes funcionam. (MURCH, 2001, p. 9).

Abaixo, seguem os seis eixos propostos por Walter Murch (2001):

O primeiro deles diz respeito à **emoção**, ou seja, como o editor e o diretor querem que o público se sinta, em relação à determinada cena ou sequência.

O segundo é relativo à **história.** Nesse caso, o corte vai determinar o avanço que se está conferindo à narrativa, de modo que ela apresente uma sucessão significativa para o filme e para os espectadores.

O terceiro eixo é referente ao **ritmo**. Quanto a esse aspecto, além da orientação de movimentos, pausas, harmonia e equilíbrio, é preciso estar atento ao tempo do corte em si, verificando o tempo correto de realizá-lo e a forma como se deseja aplicá-lo (se mais sutil ou brusca).

O quarto ponto é o do **“rastro visual” (*eye trace*)**, o qual corresponde ao momento que se pontua o foco. Nesse caso, observa-se onde está posto o foco para o espectador na tela.

O quinto diz respeito ao **plano bidimensional da tela**, ou seja, o momento em que se verifica se a audiência está acompanhando a orientação espacial dos personagens e dos objetos da cena na tela.

E por fim, o sexto ponto diz respeito ao **espaço tridimensional da ação**, através do qual se verifica se o corte em si corresponde às relações espaciais estabelecidas na produção audiovisual, com foco nas interações e ações.

Atividade Extra

O guia de aparência e duração para vídeos relativos aos aplicativos e serviços da Meta (Facebook).

1. No Google, você deve pesquisar "Requisitos de vídeo Garanta a melhor aparência do vídeo em todas as superfícies" para ser direcionado para o site.

2. No Google, você deve pesquisar: "Sobre a personalização de ativo para posicionamentos" para ser direcionado para o site.

Assista ao vídeo sobre "Rule of Six" de Walter Murch:

Nome do vídeo: Como funciona a RULE OF SIX de Walter Murch na EDIÇÃO de VÍDEO // DROPS #2

Canal: Brainstorm Tutoriais - Edição de Vídeo

Referência Bibliográfica



ASCHER, Steven; PINCUS, Edward. **The filmmaker's handbook: a comprehensive guide for the digital age**. London: Penguin, 2013.

BLOK, Bruce. **The Visual Story**. Oxford: Elsevier, 2008.

CORRADINI, André. Edição de Vídeo. [Recurso Eletrônico] Curitiba: **Contentus**, 2020. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/184830>. Acesso em 13 de dezembro de 2022.

JACKSON, Wallace. **Digital Video Editing Fundamentals**. California: Press, 2016.

KROON, Richard. **An Encyclopedic Dictionary of Media, Entertainment and Other Audiovisual Terms**. Londres: McFarland & Company, 2010.

Atividade Prática 5 - Editando no DaVinci Resolve

Título da Prática: Colocando a mão na massa

Objetivos: Treinar o aluno para editar no DaVinci Resolve

Materiais, Métodos e Ferramentas: Para realizar esta prática, vamos utilizar o software DaVinci Resolve, a videoaula da disciplina e leitura do material de apoio da disciplina.

Atividade Prática

1º Passo – Leia o texto do material de apoio.

2º Passo – Assista aos vídeos da disciplina e aula 5.



3º Passo – A proposta é importar o vídeo para a Timeline, editar esse clip e conhecer a janela Inspector.

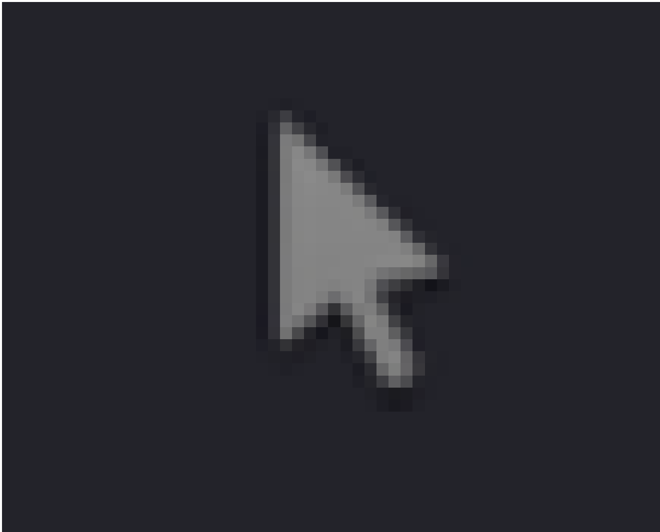
4º Passo – Como fazer:

• Para adicionar um clipe à linha cronológica, clique e arraste o vídeo da janela Visualizador (ou do Multimedia) para a linha cronológica. Certifique-se de arrastá-lo para a faixa V1. A faixa V1 aparecerá quando você arrastar seu primeiro clipe para baixo.

• Vamos editar o material disponível no Pool de mídias, usando estas duas ferramentas de edição:



• Para cortar partes da filmagem, selecione a ferramenta Lâmina e clique nela nos locais onde você deseja cortar seus clipes situados na linha do tempo. Ele fará um corte que separa a filmagem em dois clipes de vídeo.





- Use a ferramenta Selecionar para mover clipes em sua linha do tempo. Com a ferramenta Selecionar, você pode desenhar as bordas de seus clipes à esquerda ou à direita para adicionar ou tirar imagens dos inícios e finais dos clipes.

- Com a gilete você vai limpar as partes que não vai utilizar do seu vídeo; corte, clique com a ferramenta Selecionar no que não quer e delete. Use a mesma ferramenta caso precise reposicionar os pedaços de clips.

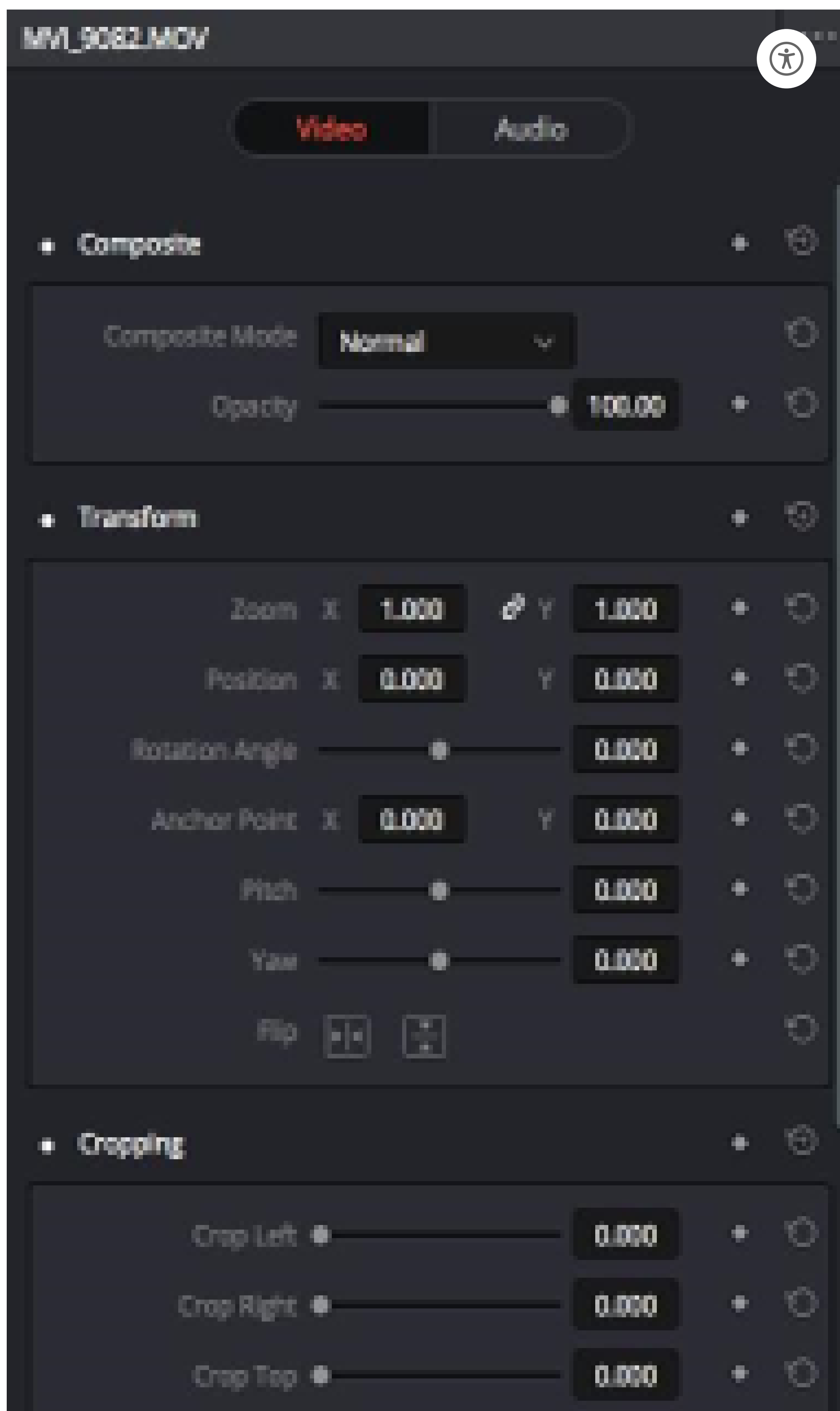
- Talvez você queira adicionar efeitos de movimento ao seu vídeo, como um zoom, corte ou uma tela dividida. Aqui estão os passos para fazer isso:

Enquanto estiver no modo de Edição, clique no Botão Inspector, que está localizado no canto superior direito da janela do projeto.



Será exibida uma janela que lista as propriedades do clipe selecionado na linha do tempo.




MVI_9082.MOV
Video
Audio
Composite
Composite Mode
Normal
Opacity
100.00
Transform
Zoom X 1.000 Y 1.000
Position X 0.000 Y 0.000
Rotation Angle 0.000
Anchor Point X 0.000 Y 0.000
Pitch 0.000
Yaw 0.000
Flip
Cropping
Crop Left 0.000
Crop Right 0.000
Crop Top 0.000

Selecione outro clipe e o Inspector mostrará as propriedades do novo clipe selecionado.



1. Para alterar a transparência do clipe:

   • Selecione o clipe

   • Localize o controle deslizante Opacidade. 100% é completamente visível, 50% é meio visível, 0% é transparente.

   • Observe que existem muitos modos compostos diferentes. Isso muda a maneira como a camada interage com os clipes abaixo dela. Brinque com eles para ver o que eles fazem. Uma descrição de cada modo composto está fora do escopo deste manual, mas espero fazer um em algum momento.

2. Para alterar o zoom (ou tamanho) de um vídeo:

   • Selecione o clipe

   • Em "Transformar", na janela do Inspector, localize as caixas Zoom

   • Clique e arraste para a esquerda ou para a direita para aumentar e diminuir o tamanho do clipe de vídeo

3. Para alterar o corte de um vídeo:

   • Selecione o clipe

   • Em "Recorte", na janela do Inspector, localize as caixas Cortar à esquerda/direita/superior/inferior

   • Clique e arraste para a esquerda ou para a direita para aumentar e diminuir o corte do clipe de vídeo

4. Existem outros efeitos de movimento que você pode usar:

- Posição: mova o clipe de vídeo para a esquerda/direita (X) e para cima/para baixo (Y)

- Rotação: gire o clipe de vídeo em torno de um ponto de ancoragem.

- Ponto de ancoragem: o centro do efeito de movimento

- Pitch: mudando a perspectiva vertical

- Yaw: mudando a perspectiva horizontal

- Flip: espelhe o clipe de vídeo horizontalmente

- Flop: espelhe o clipe de vídeo verticalmente

Gabarito Atividade Prática

O aluno deverá criar uma edição do seu vídeo original (material bruto), utilizando as ferramentas gilete e seleção. Ele deverá subir na plataforma um pequeno vídeo, resultado desta edição.

Ir para exercício